




F

 **Âges** : 5-8 ans

 **Nombre de joueurs** : 2-4

 **Contenu** : 1 plateau + 20 jetons "note de musique" + 4 cartes "fée" + 1 dé + 4 pions.

 **But du jeu** : être la première fée à revenir au château en carrosse parée de la tête aux pieds (avec le diadème, le collier, le sac à main et l'éventail de sa couleur).

 **Préparation du jeu** : chaque joueuse
- choisit un pion fée et le place au centre du plateau sur le château
- prend la carte fée de la couleur correspondante et la pose devant elle.
Les jetons "note de musique" sont placés, faces "note" visibles, sur les cases "note" du plateau.

NB1 : les joueuses ne doivent pas connaître le verso des jetons lors de la préparation du jeu.

NB2 : Si toutes les cartes "fée" ne sont pas utilisées (dans le cas d'une partie à 2 ou 3 joueurs), il faut retirer les jetons accessoires des couleurs correspondantes ainsi qu'un jeton carrosse par carte écartée. On place alors les jetons sur les cases "note" du plateau de façon aléatoire en laissant certaines cases vides.



Déroulement du jeu : La plus jeune fée commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle lance le dé et déplace son pion dans la direction qu'elle souhaite.

Si le pion se pose sur un jeton “note de musique“, elle retourne le jeton (si elle le souhaite) et le montre aux autres joueuses.

- si le jeton correspond à un des éléments manquants de sa carte fée, elle le prend et le pose sur sa carte; puis relance le dé.

- si le jeton ne correspond pas (car cet élément n'est pas sur un fond de sa couleur) elle le repose, face “note de musique“ visible, au même emplacement et la main passe à la joueuse suivante.

- si le jeton est un carrosse :

Soit la carte de la joueuse est complète et elle peut alors prendre le jeton, le poser sur sa carte; puis relance le dé pour rentrer au château.

Soit la carte de la joueuse est incomplète et elle ne peut pas prendre le jeton. Elle le repose, face “note de musique“ visible et la main passe à la joueuse suivante.

- sur une étoile filante orange : elle relance le dé.

- sur une case vide : rien ne se passe et la main passe à la joueuse suivante.

NB3 : Il ne peut pas y avoir 2 fées sur la même case : si une case est déjà occupée par une fée, la joueuse doit emprunter un autre chemin.

NB4 : Les demi-tours lors d'un même déplacement ne sont pas autorisés.

NB5 : Au cours de la partie, une joueuse n'est pas obligée de retourner le jeton “note de musique“ sur lequel elle arrive à la fin de son déplacement. Si elle se souvient que l'élément au verso ne l'intéresse pas, cela lui permet de ne pas le dévoiler à nouveau à ses adversaires.

NB6 : il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur une case où se trouve un jeton. Si la joueuse fait un score au dé supérieur au nombre de cases qui la sépare d'une case avec un jeton, elle peut décider de s'arrêter sur la case avec le jeton.

Fin de la partie : La première fée à revenir au château en carrosse et parée des 4 accessoires de sa couleur gagne la partie.